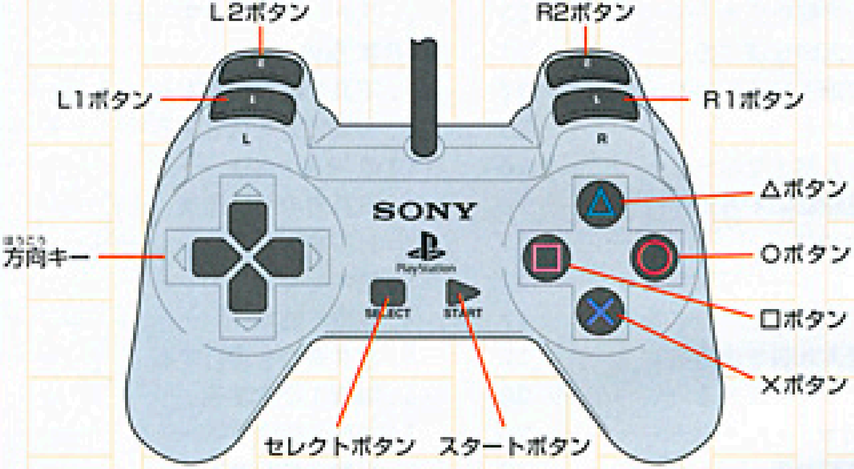
校長先生ナリキリ・シミュレーション

学校をつくろう!! 2



～ 第１章 ～

基本操作方法



方向キー	カーソルを移動する／アイコンを選ぶ／建設物を移動する
○ボタン	決定する／建設物を設置する
□ボタン	建設物の情報を見る／建設物を右に90°回転する
△ボタン	アイコンメニューを表示させる
×ボタン	キャンセルする／ひとつ前に戻る／アイコンメニューを消す
Ｌ１ボタン	情報ウィンドウなどのページを変える／ひとつ上の階を表示する
Ｌ２ボタン	情報ウィンドウなどのページを変える／ひとつ下の階を表示する
Ｒ１ボタン	情報ウィンドウなどのページを変える／マップを左に90°回転する
Ｒ２ボタン	情報ウィンドウなどのページを変える／マップを右に90°回転する
スタートボタン	ゲームをスタートさせる／時計のスピードを変更する
セレクトボタン	アイコンのヘルプバーを表示させる／アイコンのヘルプバーを消す

～ 第２章 ～

ゲームの始めかた

1. ゲームを始める前に

ゲームを始める前に、プレイステーション本体のコントローラ端子１にコントローラを接続してください。本体にゲームディスクをセットして、パワーボタンを押し電源を入れると、ゲームがスタートします。

2. ゲームを始める



ゲームがスタートすると、オープニングデモが始まります。オープニングデモが終わるか、オープニングデモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。最初からゲームを始めるときは「NEW GAME」を、保存したところから始めるときは「LOAD GAME」を選びます。「SOUND」で、ゲーム中のサウンドを「STEREO」と「MONAURAL」から選ぶことができます。

3. ゲームの目標

このゲームの目標は、高等学校の校長になり、自分の高校の生徒数を増やし、全国的な有名校にすることです。Beginner（初級者）用は、学校ランクをワンランク上げれば（Eランクにすれば）ゲームクリアとなります。Expert（上級者）用は、全校生徒「1,000人以上」、学校ランク「Aランク」、さらに５つ以上の運動部が全国優勝していればゲームクリアとなります。

4. ゲームオーバー

２年間連続で、年度末決算（→p.31 年度末決算）での総資金がマイナスだと破産（ゲームオーバー）となります。総資金がマイナスでも次の年に総資金がプラスになれば破産はしないので、総資金がマイナスになってもあきらめずがんばってください。

〜 第3章 〜

文字の入力のしかた

文字の入力は「校長の名前入力」「教頭先生の名前入力」「学校名の入力」「校歌の作詞」で使います。
文字の入力は以下の手順で行います。
ここでは、高校の名前を「ビクター高校」と入力してみます。

1



画面下の「カナ」を選ぶ

2



文字の中から「ビクター」を選ぶ

2



画面下の「漢字」を選ぶ

4



文字の中から「こ」を選ぶ

5



「こ」で始まる漢字の中から「高」を選ぶ

6



同じように「校」を選ぶ

7



×ボタンを押した後「終了」を選ぶ

名前を入力するときの操作	
カーソルを移動する	方向キー
決定する	○ボタン
「かな」「カナ」「英数」「漢字」の切り替えをする	□ボタン
文字を消す	×ボタン
カーソルをひとつ前の文字に移動する	L１ボタン
カーソルをひとつ先の文字に移動する	R１ボタン
文字入力を終了する	スタートボタン

～ 第４章 ～

初期設定

1. 校長先生の名前を決める



校長先生（あなた）の名前を決めます。
名前は８文字まで入力することができます。
名前を決めるときの文字入力のしかたは、5ページを参照してください。
「終了」を選ぶと名前の入力が終わります。

2. 教頭先生を選ぶ



あなたの仕事をサポートしてくれる、教頭先生を選びます。
教頭先生よって、ゲーム開始時の資金の量と選べる地形とゲームクリアの条件が異なります。

3. 教頭先生の名前を決める



選んだ教頭先生の名前を決めます。
教頭の名前は８文字まで入力できます。
名前を決めるときの文字入力のしかたは、5ページを参照してください。
「終了」を選ぶと教頭先生の名前入力が終わります。

4. 学校の名前を決める

あなたの高校の名前を決めます。
学校の名前は 8 文字まで入力できます。
名前を決めるときの文字入力のしかたは、5ページを参照してください。
「終了」を選ぶと学校名の入力が終わります。



5. 校章を選ぶ

あなたの高校の校章を選びます。
新規で校章を作るときは「新規設計」を選んでください。
(→p.43 校章を作成する)



6. 制服を選ぶ

あなたの高校の制服（学生服かブレザーのどちらか）を選びます。



7. 地形を選ぶ

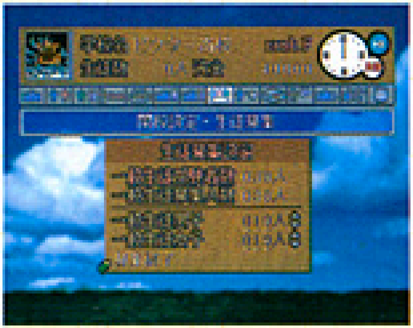
高校を作る場所を「平野」「海岸」「山岳」「河川」の中から選びます。
ただし、Beginner（初級者）用では、「平野」と「海岸」の地形のみ、選ぶことができます。



~ 第5章 ~

開校準備

1. 生徒の募集人数を決める



募集する生徒の人数を決めます。（→p.17 生徒を募集する）
募集する人数が決まったら「募集終了」を選んでください。

2. 合格ラインを決める



入学試験の合格ラインを「低い」「普通」「高い」の3つの合格ラインから選びます。（→p.18 合格ラインを決める）

3. 教師を募集する



開校に際して、どの教師を採用するかを決めます。
（→p.21 教師を採用する）
始めからたくさんの教師を採用する必要はありません。始めは各教科に教師が1人づついれば十分でしょう。
採用する教師がすべて決まったら「募集終了」を選んでください。

～ 第６章 ～

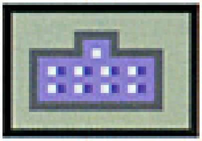
画面の説明

1. マップ画面



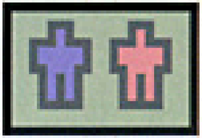
① ステイタスウィンドウ	「校章」「学校名」「全国ランク」「全校生徒数」「総資金」「現在の時間と時計の速さ」が表示されています。
② アイコンメニュー	ゲームを進めていくためのアイコンが並んでいます。
③ アイコンのヘルプバー	マップ画面でセレクトボタンを押すと、アイコンのヘルプバーが表示され、アイコンの説明が見られます。
④ マップ	設置されている建設物が表示されています。
⑤ 日付ウィンドウ	「現在の日付と曜日」「天気」が表示されています。また、今何階の校舎が表示されいるかも表しています。

2. アイコンの説明



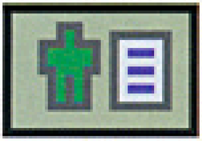
建設物の設置

建設物を設置するときに使います。（→p.13 建設物）



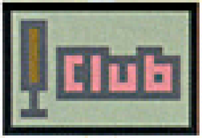
生徒の情報と設定

生徒の情報を見るときに使います。また、クラス担任や教科担任を設定するときにもこのアイコンを使います。（→p.17 生徒とクラス）



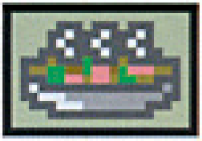
教師の情報と設定

教師の情報を見るときに使います。また、教師の給与を設定するときと教師を解雇するときにもこのアイコンを使います。（→p.21 教師）



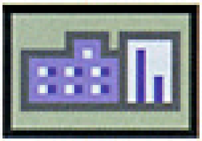
クラブの情報と設定

クラブの設立と廃部、設立したクラブの情報を見るときに使います。
（→p.23 クラブ）



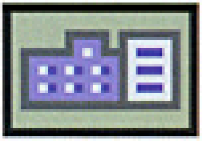
食堂・購買の情報と設定

食堂と購買の情報を見るときに使います。また、食堂のメニューの開発や購買の仕入れを設定するときにもこのアイコンを使います。（→p.27 食堂と購買）



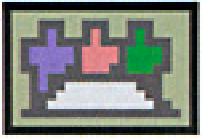
学校の情報と授業料・入学金の設定

学校の情報や収支状況を見るときに使います。（→p.30学校情報）また、授業料や入学金などを設定するときにもこのアイコンを使います。（→p.17生徒とクラス）



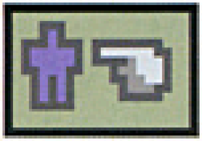
学校行事の予定表と設定

学校で行う特別行事を設定するときに使います。（→p.29 学校行事）



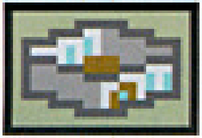
生徒・教師の募集

生徒を募集する（→p.17 生徒とクラス）ときと教師を採用する（→p.21 教師）ときに使います。



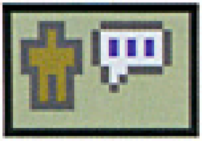
生徒・教師の指導

不良生徒と不満教師を指導するときに使います。（→p.36 指導）



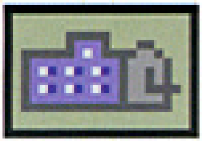
各教室のクローズアップ

教室のクローズアップ画面を見るときに使います。（→p.46 クローズアップ）



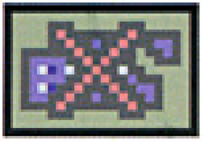
校長による設定と設計

校長室を見たり校長命令を出すとき、校内を見回るときや外観を見るときに使います。また、校歌や制服などの設定を行うときにも使います。（→p.38 校長）



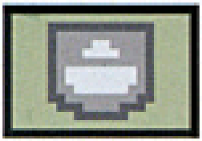
建設物の修繕

設置した建設物を修繕するときに使います。（→p.13 建設物）



建設物の取り壊し

設置した建設物を取り壊すときに使います。（→p.13 建設物）



データのセーブとロード

ゲームデータの保存と読み込みを行うときに使います。（→p.48 ゲームデータの保存と読み込み）

建設物

1. 開校時に設置できる建設物

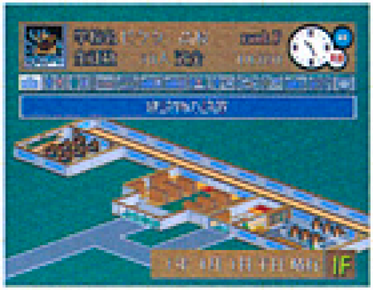
移動施設	廊下・道路・階段・渡り廊下・非常階段
生徒施設	教室・生徒トイレ・生徒更衣室・生徒玄関
教師施設	職員室・職員トイレ・職員更衣室・職員玄関・保健室・会議室・事務室・用務員室・生徒指導室
特別施設	音楽室・美術室・家庭科室・理科実験室・マルチメディア室・視聴覚室・放送室・生徒会室
公共施設	部室・図書室・水飲み場
周辺施設	ゴミ集積所・自転車置き場・駐車場
地形編集	山配置・川配置・芝配置・砂配置・土配置
学校美化	外灯・植木・花壇・樹木・噴水・ベンチ
グランド	汎用グランド・男子野球場・男子サッカー場・陸上競技場（男･女）・テニスコート（男･女）・男子ラグビー場・女子ソフトボール場・女子ラクロス場・女子弓道場
体育館	汎用体育館・バスケット場（男･女）・バレーボール場（男･女）・バトミントン場（男･女）・卓球場（男･女）・男子ボクシング場・柔道場（男･女）・女子新体操場
プール	屋外汎用プール・室内水泳場（男･女）

この他にも、ゲームが進行によって、設置できる建設物が増えていくことがあります。

2. 建設物を設置する

建設物の設置は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 設置したい建設物を選ぶ
③ 選んだ建設物のシンボルが、マップ上に表示される
④ 設置したい場所にシンボルを移動して○ボタンを押す

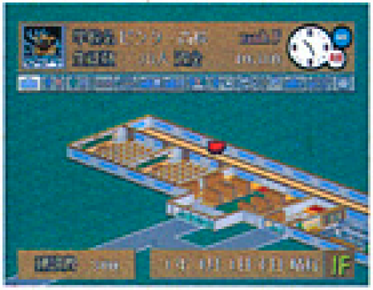




＊建設物を設置するときの操作

- 建設物を移動する　：方向キー
- 建設物を回転する　：□ボタン
- 設置する階をひとつ上にする　：Ｌ１ボタン
- 設置する階をひとつ下にする　：Ｌ２ボタン
- マップを左に90°回転する　：Ｒ１ボタン
- マップを右に90°回転する　：Ｒ２ボタン

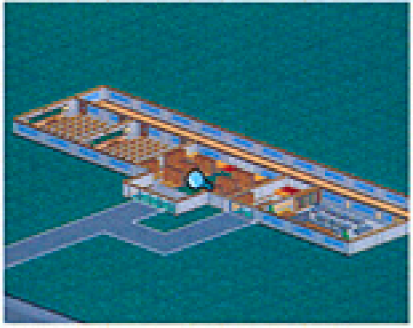




＊建設物を設置するときの注意点

- 建設物のシンボルが暗くなっている建設物は、設置しても機能(きのう)しないことを表しています。方向キーと□ボタンで、その建設物の入り口が廊下や道路に接するように（建設物のシンボルが明るくなるように）してください。
- １学年は１０クラスまで設置することができます。
- 建設物は５階まで設置することができます。
- 建設物の中には、山の上に設置することができるものもあります。
- 建設物によっては複数設置できない建設物があります。灰色で「Full」と書かれた建設物は、それ以上設置できないことを表しています。

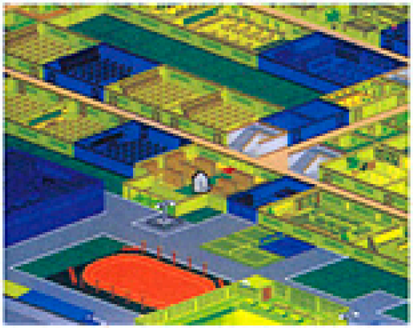
3. 建設物の情報を見る



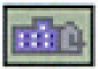
設置した建設物の情報は、いつでも見ることができます。
設置した建設物の情報を見るのは以下の手順で行います。

① ゲーム進行中に□ボタンを押す
② マップ上に虫メガネカーソルが表示される
③ 情報を見たい建設物に虫メガネカーソルを合わせて○ボタンを押す

4. 建設物を修繕する



一定の年数が経つと、建設物は古くなり、修繕が必要になります。
修繕が必要な建設物の修繕を行わないと、生徒と教師はストレスを感じることになります。（→p.33 何にストレスを感じるか）
建物の修繕は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 修繕方法を選ぶ

個別修繕　建設物ごとに修繕を行います。
個別修繕を選ぶと、修繕が必要な建設物は、黄色や赤色（赤色の建設物の方が傷み具合が進行しています）で表されます。
修繕を行う建設物を選んでください。

全体修繕　そのとき、修繕が必要な建設物をすべて同時に修繕します。

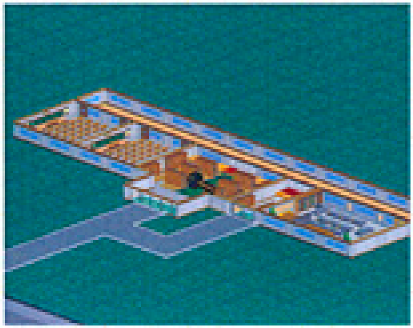
自動修繕　自動修繕を「ON」にしていると、個別修繕と全体修繕を行わなくても、修繕が必要な建設物を自動的に修繕します。
自動修繕は、一度「ON」にすると、資金の続く限り自動的に修繕が行われます。
自動修繕をやめるには、自動修繕「OFF」を選んでください。

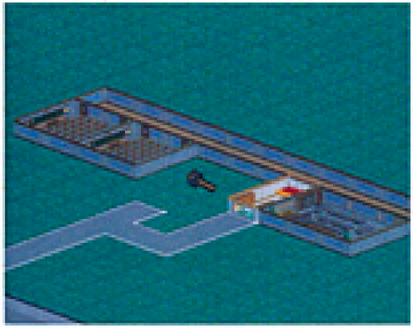
5. 建設物を取り壊す

設置した建設物は、いつでも取り壊すことができます。
設置した建設物の取り壊しは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② マップ上にトンカチカーソルが表示される
③ 取り壊したい建設物にトンカチカーソルを合わせて
　○ボタンを押す







～ 第8章 ～

生徒とクラス

1. 生徒を募集する



新入生の募集は1月1日から2月6日までの間に行うことができます。生徒は「一般男子・女子」「学力特待生男子・女子」「体育特待生男子・女子」に分かれています。特待生とは、推薦で入学してくる生徒で、入学金（→p.17 新入生の入学金を決める）と授業料（→p.18 生徒の授業料を決める）が免除になります。学力特待生は、学力特待生がいるクラスのストレスをたまりにくくします。（→p.3 ストレス）
体育特待生は、体育特待生を入部させている運動部のクラブ評価を上げやすくします。（→p.23 クラブの情報を見る）
新入生の募集は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「生徒募集」を選ぶ
③ それぞれの新入生の募集人数を決める

＊生徒を募集するときの注意点

- 受験者数よりも多くの生徒を募集することはできません。
- 募集した生徒は、全員入学してきますが、入学試験のときの合格ラインによって、生徒の中に不良生徒（→p.35 ストレスがたまると…）が混じったり、入学時からストレス（→p.33 何にストレスを感じるか）を感じていたりします。

2. 新入生の入学金を決める



新入生の入学金は、1月1日から2月12日までの間に決めることができます。新入生の入学金を決めるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「入学金設定」を選ぶ
③ 入学金を決める

入学金を高く設定しすぎると、生徒はストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）

3. 合格ラインを決める

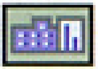


2月7日に行われる入学試験の、合格ラインを決めます。
合格ラインは「低い」「普通」「高い」の3つの合格ラインから選びます。試験当日（2月7日）になると、教頭先生から、合格ラインの高さを聞かれますので「低い」「普通」「高い」の合格ラインの中から選んでください。合格ラインによって、開校時から生徒の中に不良生徒（→p.35 ストレスがたまると…）が混じっていたり、入学時からストレス（→p.33 何にストレスを感じるか）を感じていたりします。

4. 生徒の授業料を決める



生徒の授業料は、いつでも変更することができます。
生徒の授業料を決めるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「授業料設定」を選ぶ
③ 授業料を決める

生徒の授業料が高すぎると、生徒はストレスを感じます。
（→p.33 何にストレスを感じるか）
逆に授業料が低すぎると、生徒のストレスは減らすことができますのが、収入は減ってしまいます。

5. クラスの設定をする

生徒を入学させただけでは、学校を運営していくことができません。
各クラスの担任や教科担任を決めなければ、生徒はストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
学年が上がるときに前の学年のクラス構成（教室数）と同じクラス構成になっていれば、クラス担任と教科担任は持ち上がりになり、設定を行う必要はありません。しかし、前の学年とクラス構成が異なっていると、前の学年に無かったクラスは、クラスの設定（クラス担任と教科担任の決定）をしなければなりません。

6. クラス担任を決める



クラスの担任は、いつでも決めることができ、またいつでも変更することができます。
クラス担任を決めていないクラスの生徒は、ストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
クラス担任を決める（変更する）のは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 担任を決めたい（変更したい）クラスの学年を選ぶ
③ 担任を決めたい（変更したい）クラスを選ぶ
④「担任設定」を選ぶ
⑤ 担任を決める（変更する）方法を選ぶ

個別設定　クラスごとに担任を設定します。
「個別設定」を選んだ後に、そのクラスの担任をさせる教師を選んでください。

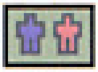
自動設定　担任が設定されていないすべてのクラスに担任を自動的に設定します。

クラス担任を決めてから１ヶ月たつと、そのクラスの生徒との相性が分かります。（→p.32 相性）

7. 教科担任を決める

クラスごとの教科の担任は、いつでも決めることができ、またいつでも変更することができます。
教科担任を決めていないクラスの生徒は、授業が受けられず、ストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
各クラスの教科の担任を決める（変更する）のは以下の手順で行います。



① アイコンメニューから  を選ぶ
② 教科担任を決めたい（変更したい）クラスの学年を選ぶ
③ 教科担任を決めたい（変更したい）クラスを選ぶ
④「教科設定」を選ぶ
⑤ 教科担任を決める（変更する）方法を選ぶ

個別設定　クラスごとに教科担任を設定します。
「個別設定」を選んだ後に、そのクラスをそれぞれの教科を担任させる教師を選んでください。

自動設定　教科担任が設定されていないすべてのクラスに教科担任を自動的に設定します。

教科担任を決めてから１ヶ月たつと、そのクラスの生徒との相性が分かります。（→p.32 相性）

＊教科担任を決めるときの注意点　●１人の教師が担当できる単位数は５単位(５クラス)までです。

8. クラスの情報を見る



クラスごとに、クラスの情報を見ることができます。
クラスの情報を見るのは以下の手順で行います。

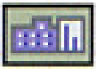
① アイコンメニューから  を選ぶ
② 情報を見たいクラスの学年を選ぶ
③ 情報を見たいクラスにカーソルを合わせる

クラス情報内のバーは、そのクラスのストレスの具合を表しています。（→p.33 ストレスのたまり具合を見る）

9. 生徒全体の情報を見る



生徒全体の数と状態を見ることができます。
生徒全体の情報を見るのは以下の手順で行います。

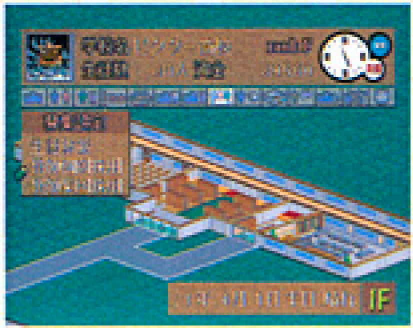
① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「全生徒情報」を選ぶ

全生徒情報内のバーは、全校生徒（平均）のストレスの具合を表しています。（→p.33 ストレスのたまり具合を見る）
また卒業生がいると、この画面で卒業生の進路状態を確認することもできます。

～ 第９章 ～

教師

1. 教師を採用する



教師はいつでも採用することができます。
教師の採用は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 教師を採用する方法を決める

教師個別採用　個別に教師を採用します。
採用する教師を選んでください。

教師集団採用　教科ごとに教師をまとめて採用します。
採用する教師にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その教師にマークが付きます。
続けて他の教科の教師も採用するときは「マーク終了」を、この教科で教師の採用をやめるときは「募集終了」を選んでください。

2. 教師の個別の情報を見る



採用している教師は、個別にその情報を見ることができます。
教師の個別の情報を見るのは以下の手順で行います。

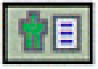
① アイコンメニューから  を選ぶ
② 情報を見たい教師の教科を選ぶ
③ 情報を見たい教師にカーソルを合わせる

教師個別情報内のバーは、その教師のストレスの具合を表しています。（→p.33 ストレスのたまり具合を見る）

3. 教師の給与を決める



採用している教師の給料は、いつでも変更することができます。教師の給料を変更するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 給料を変更したい教師の教科を選ぶ
③ 給料を変更したい教師を選ぶ
④「給与設定」を選ぶ
⑤ 給与の金額を決める

4. 教師を解雇する



採用している教師は、いつでもやめさせることができます。教師をやめさせるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② やめさせる教師の教科を選ぶ
③ やめさせる教師を選ぶ
④「解雇」を選ぶ

教師をやめさせると、残った教師は不安になり、ストレスを感じます。(→p.33 何にストレスを感じるか)

5. 教師全員の情報を見る



採用している教師全員の情報は、いつでも見ることができます。教師全員の情報を見るのは以下の手順で行います。

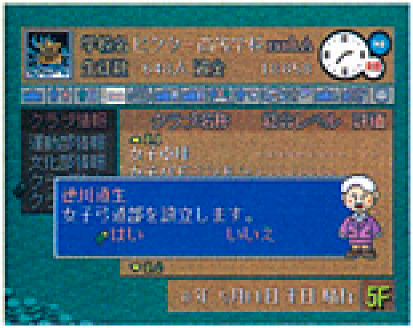
① アイコンメニューから  を選ぶ
②「全教師情報」を選ぶ

全教師情報内のバーは、教師全員（平均）のストレスの具合を表しています。(→p.33 ストレスのたまり具合を見る)

～ 第10章 ～

クラブ

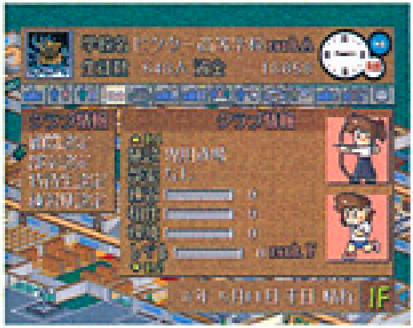
1. クラブを設立する



クラブは、学校を大きくするのに、重要な役割を果たしてくれます。
クラブはいつでも設立することができます。
クラブの設立は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから Club を選ぶ
② 「クラブ設立」を選ぶ
③ 設立したいクラブを選ぶ

2. クラブの情報を見る



設立しているクラブは、その情報をいつでも見ることができます。
設立したクラブの情報を見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから Club を選ぶ
② 運動部か文化部かを選ぶ
③ 情報を見たいクラブを選ぶ

クラブ情報内のバーは、そのクラブの練習量とストレスの具合を表しています。（→p.33 ストレスのたまり具合を見る）
クラブの評価はレベル（F→A）によって表されます。
クラブのレベルは部員の数や練習量、建設物（グランドや部室）の有り無しが関係してきます。思うようにクラブのレベルが上がらないときは、顧問の教師（→p.34 クラブの顧問を決める）や練習量（→p.24 クラブの練習量を決める）を変更するなどしてみてください。

3. クラブの顧問を決める



クラブの顧問は、いつでも決めることができ、またいつでも変更することができます。
クラブの顧問を決めていないクラブの生徒はストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
クラブの顧問を決める（変更する）のは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 運動部か文化部かを選ぶ
③ 顧問を決める（変更する）クラブを選ぶ
④「顧問設定」を選ぶ
⑤ 顧問を決める（変更する）方法を選ぶ

個別設定　クラブごとに顧問を設定します。
「個別設定」を選んだ後に、そのクラブの顧問をさせる教師を選んでください。

自動設定　顧問が設定されていないすべてのクラブに顧問を自動的に設定します。

顧問を決めてから翌月になると、そのクラブの生徒との相性が分かります。（→p.32 相性）

4. クラブの練習量を決める



設立してあるクラブの練習量は、いつでも変更することができます。
クラブの練習量を変更するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 運動部か文化部かを選ぶ
③ 練習量を変更するクラブを選ぶ
④「練習量設定」を選ぶ
⑤「テクニック練習量」と「スタミナ練習量（運動部のみ）」を変更する

クラブの練習量によっては、クラブの生徒はストレスを感じることがあります。（→p.33 何にストレスを感じるか）そのようなときは、クラブの練習量を変更してみてください。

5. 部室を決める



設立したクラブには、いつでも部室を設定することができます。ただし、部室を設定するには、部室が設置されていなければなりません。
部室が無くても、クラブ活動は行われますが、部室が無いクラブの生徒はストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
クラブの部室を決めるのは以下の手順で行います。

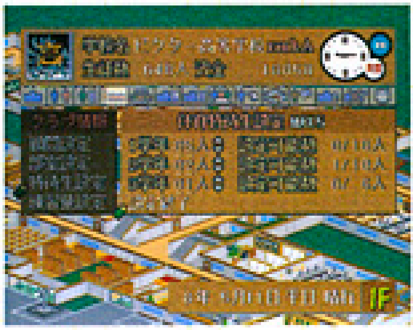
① アイコンメニューから 

を選ぶ
② 運動部か文化部かを選ぶ
③ 部室を決めるクラブを選ぶ
④「部室設定」を選ぶ
⑤ そのクラブが使用する部室を決める

＊部室を決めるときの注意点

- 部室が設置されていないと、部室を設定することはできません。
- ひとつの部室を複数のクラブの部室に設定することはできません。

6. 特待生を入部させる



運動部のクラブには、体育特待生を入部させることができます。
体育特待生は、入部した運動部のクラブ評価を上げやすくします。
体育特待生を入部させるのは、以下の手順で行います。

① アイコンメニューから 

を選ぶ
② 運動部を選ぶ
③ 体育特待生を入部させるクラブを選ぶ
④「特待生設定」を選ぶ
⑤ 入部させる体育特待生の人数を決める

＊体育特待生を入部させるときの注意点

- 体育特待生は、運動部にだけ入部させることができます。
- ひとつのクラブに入部させることができる体育特待生は、学校ランクによって異なります。
- 入学している体育特待生よりも多くの体育特待生を入部させることはできません。

7. クラブを廃部にする



設立したクラブは、いつでも廃部にすることができます。
クラブの廃部は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから 

を選ぶ
②「クラブ廃部」を選ぶ
③ 廃部にしたいクラブを選ぶ

~ 第11章 ~

食堂と購買

1. 食堂のメニューの情報を見る



「食堂」が設置されていると、食堂で出されているメニューを見ることができます。
食堂で出されているメニューを見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「食堂情報」を選ぶ
③ 「メニュー情報」を選ぶ

＊メニュー情報を見るときの注意点

● メニューがひとつも開発されていないと、メニュー情報を見ることはできません。

2. 食堂のメニューを開発する



「食堂」が設置されていると、食堂で出されるメニューを開発することができます。
食堂のメニューが多いほど、毎月の食堂の売り上げが多くなります。
食堂のメニューを開発するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「食堂情報」を選ぶ
③ 「メニュー開発」を選ぶ

3. 購買の仕入れ量を決める



「購買」が設置されていると、購買の仕入れ量を決めることができます。
購買の仕入れ量を決めるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 仕入れ量を決める購買の「購買情報」を選ぶ
③「仕入れ量」を選ぶ
④ 仕入れ量を決める

購買の仕入れ量が少ないと生徒はストレスを感じます。（→p.33 何にストレスを感じるか）
逆に仕入れ量が多すぎると、購買の収支がマイナスになるときがあります。

4. 購買で売る物を決める



「購買」が設置されていると、その購買で売る物（仕入れる物）を決めることができます。
購買で売る物を決めるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 仕入れる物を決める購買の「購買情報」を選ぶ
③「分類設定」を選ぶ
④ 仕入れる物を選ぶ

＊購買で売る物を決めるときの注意点

● ひとつの購買で扱える品物は１種類だけです。

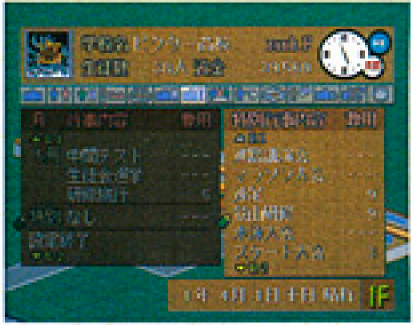
~ 第12章 ~

学校行事

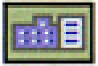
1. 学校行事の種類

学校行事には、変更することのできない固定行事、校長であるあなたが行う行事を決める特別行事、それと校長命令（→p.40 校長命令を実行する）で行う行事の3種類があります。

2. 特別行事を決める



次の月以降の特別行事は、いつでも決める（変更する）ことができます。
特別行事を行わないと、生徒はストレスを感じます。
（→p.33 何にストレスを感じるか）
逆に特別行事を行うと、生徒のストレスを減らすことができます。（→p.35 ストレスを減らす）
特別行事を決めるのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 特別行事を決めたい（変更したい）月の「特別」カーソルを合わせて○ボタンを押す
③ 行う特別行事を選ぶ

＊学校行事を決めるときの注意点

- 季節によって行うことのできない行事があります。灰色で表示された行事は、その時期には行えないことを表しています。

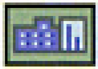
~ 第13章 ~

学校情報

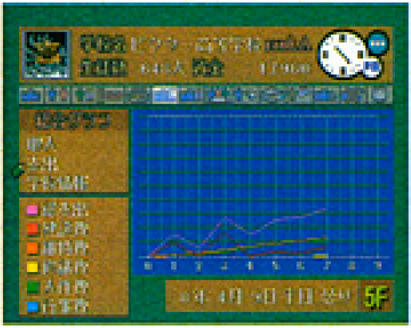
1. 学校情報を見る



現在、学校がどのような状態になっているかを一目で知ることができます。
学校情報をこまめに確認して、生徒や教師にストレス（→p.33 ストレス）を感じさせないような運営を目指しましょう。

アイコンメニューから  を選ぶと学校情報を見ることができます。

2. 総合グラフを見る



「事務室」が設置されていて、プレイ開始から１年が経過すると、収支の総合グラフを見ることができるようになります。
総合グラフを見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「総合グラフ」を選ぶ

3. 収支状況を見る



「事務所」が設置されていて、プレイ開始から１ヶ月が経過すると、収支状況を見ることができるようになります。
収支状況を見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「収支状況」を選ぶ

4. 年度末決算



４月１日になると、昨年度の年度末決算が表示されます。この年度末決算が２年連続でマイナスになると、破産（ゲームオーバー）になってしまいますので、気を付けてください。逆に言えば、２年連続マイナスでなければ良いので、その年がマイナスになったからといって悲観的になる必要はありません。次の年にプラスになるように努力しましょう。

～ 第14章 ～

性格と相性

1. 生徒と教師の性格

生徒はクラス単位で、教師は個別に、性格を持っています。

① 生徒の性格　生徒のクラス単位での性格は「分析」「現実」「社交」「細心」「のんびり」「大胆」「協調」「おおらか」の8種類に分けられています。

② 教師の性格　教師の性格は「冷静」「勤勉」「内気」「従順」「温厚」「実行」「活発」「淡白」の8種類に分けられています。

2. 相性



生徒と教師の性格には、それぞれ相性があります。
クラス担任や教科担任、それとクラブの顧問を決めるときに、この相性は非常に重要になります。なぜなら、この相性が悪いと、生徒と教師は互いにストレスを感じてしまうからです。
(→p.33 何にストレスを感じるか)
クラスの生徒とクラス担任との相性は「生徒クラス情報」で見ることができます。
クラスの生徒と教科担任との相性は「教科設定」で「個別設定」を選んだ後の画面で見ることができます。
クラブの生徒とクラブ顧問との相性は「クラブ情報」見ることができます。
相性の善し悪しは、色によって表されます。
クラス担任と教科担任、それとクラブ顧問の名前の色が、それぞれの受け持つクラスやクラブとの相性の善し悪しを示しています。
色による相性の善し悪しは、以下のようになっています。

青色：相性が良い
緑色：相性は良くも悪くもない
黄色：相性が悪い
赤色：相性は非常に悪い
白色：まだ相性が判定されていません

~ 第15章 ~

ストレス

1. 何にストレスを感じるか

学校の環境などが悪いと、生徒と教師はストレスを感じます。

① 生徒がストレスを感じるもの

生徒達は、生徒用の建設物が少なかったり（足りなかったり）、1クラスの人数が多すぎたりするとストレスを感じます。
また、担任や教科担任との相性が悪いときなどにもストレスを感じます。
この他にも生徒は様々なことでストレスを感じます。何が生徒のストレスになっているかを見つけるのも、校長であるあなたの仕事です。

② 教師がストレスを感じるもの

教師は、給料が少なかったり、教師用の建設物が少ない（足りない）とストレスを感じます。
また、担任や教科担任をしているクラスの生徒との相性が悪かったり、不良生徒を指導したりすると、ストレスを感じます。
この他にも教師は様々なことにストレスを感じます。教師が何にストレスを感じているかを見つけて、ストレスを減らしてあげましょう。

2. ストレスのたまり具合を見る

あなたの生徒と教師が今、どのくらい学校でストレスを感じているのかを知ることは、健全な学校運営の第一歩です。



① 生徒のストレスのたまり具合を見る

生徒全体のストレスは、「学校情報」の「全生徒情報」の「生徒ストレス状況」で、何にストレスを感じているかと、ストレスのたまり具合を見ることができます。（→p.20 生徒全体の情報を見る）

クラス別のストレスは、「生徒情報」の「生徒クラス情報」で、何にストレスを感じているかと、ストレスのたまり具合を見ることができます。（→p.20 クラスの情報を見る）



② 教師のストレスのたまり具合を見る

教師全員のストレスは、「学校情報」の「全教師情報」で、何にストレスを感じているかと、ストレスのたまり具合を見ることができます。（→p.21 教師全体の情報を見る）



教師個々のストレスは、「教師情報」の「教師個人情報」で、何にストレスを感じているかと、ストレスのたまり具合を見ることができます。
（→p.21 教師の個別の情報を見る）



3. ストレスがたまると…

生徒や教師のストレスがたまりすぎると、不良生徒になったり不満教師になったりします。

① 生徒のストレスがたまると…

生徒のストレスがたまると、生徒は不良生徒になってしまいます。
不良生徒になると、学校の施設を壊したり、学校の評判を悪くするような事件を起こすようになります。

② 教師のストレスがたまると…

教師のストレスがたまると、その教師は不満教師となります。
不満教師になってしまうと、その教師は授業をしなくなるようになり、学校の評判を悪くするような事件を起こすようになります。

4. ストレスを減らす

不良生徒や不満教師になる前に、生徒や教師のストレスを減らしてあげることが大切です。
生徒や教師のストレスの原因となっていることを無くしてあげれば、生徒や教師のストレスは少しずつ減っていきます。

～ 第16章 ～

指導

1. 不良生徒を指導する



生徒のストレスを減らすだけでは、不良生徒の数は減りません。不良生徒の数を減らすには、指導を行わなければなりません。
「生徒指導室」を設置していると、不良生徒を指導することができます。
不良生徒の指導は、その不良生徒がいるクラスの担任が行います。
不良生徒の指導は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「生徒指導」を選ぶ
③ 指導を行う指導室を選ぶ
④ 指導するクラスを選ぶ
⑤ 指導方法を選ぶ

＊不良生徒を指導するときの注意点

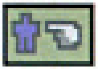
- 不良生徒の指導は、平日の８時から16時までの間に行うことができます。
- クラス担任のいないクラスの不良生徒に対して、指導を行うことはできません。
- それぞれの生徒指導室は１日に２回、使うことができます。
- 不良生徒を指導すると、指導した教師はストレスを感じます。
- 指導を行う教師の「生徒ストレス」が高すぎると、指導を行えないことがあります。
- 赤毛の不良生徒は指導しても更正させることはできません。校長命令（→p.40 校長命令を実行する）の「頭髪検査」を行ってください。

2. 不満教師を指導する

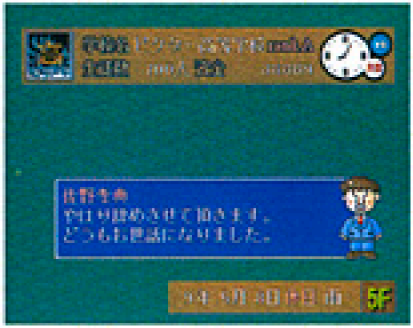


「会議室」を設置していると、不満教師を指導することができます。

不満教師の指導は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「教師指導」を選ぶ
③ 指導する教師を選ぶ
④ 教師の要求に答えるかどうか選ぶ

長期休暇を与えると、休暇期間中、その教師は学校を休みます。



＊不満教師を指導するときの注意点

- 不満教師の指導は、平日の８時から16時までの間に行うことができます。
- 教師によっては、長期休暇後、そのまま退職してしまう場合があります。

～ 第17章 ～

校長

1. 校長室の中を見る

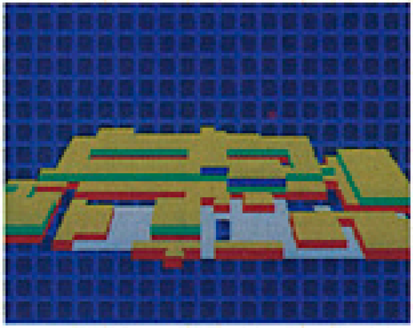


ＰＴＡから校長室を贈呈され、校長室を設置すると、校長室の中を見ることができるようになります。
校長室には、クラブが優勝したときの優勝旗やトロフィーなどが飾られます。
校長室の中を見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「校長室を見る」を選ぶ

×ボタンを押すと校長室の中を見るのをやめて、メイン画面に戻ります。

2. 外形を見る



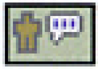
学校の外形を見ることができます。
外形を見るのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「外形を見る」を選ぶ

×ボタンを押すと外形を見るのをやめて、メイン画面に戻ります。

3. 校内を見回る

「用務員室」を設置していると、校内を見回ることができます。
校内を見回るのは以下の手順で行います。

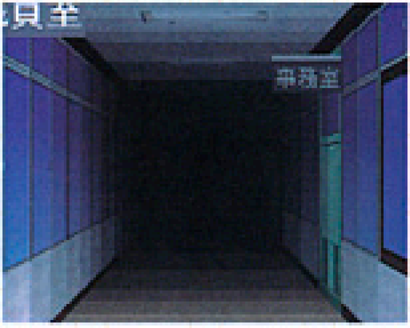
① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「校内を見回る」を選ぶ

方向キーの左右で移動する方法を決めて、方向キーの上下で移動してください。
×ボタンを押すと校内を見回るのをやめて、メイン画面に戻ります。

＊校内を見回るときの注意点

- 校内の見回りは、21時から８時までの間に行うことができます。
- 教室などの中に入ることはできません。
- 階段で見回る階を変えることができます。







4. 校歌を聞く

あなたの高校の校歌を聞くことができます。
校歌を聞くのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「校歌を聞く」を選ぶ



5. 校長命令を実行する

5月に行われる生徒会選挙で、あなたの応援した生徒が当選して生徒会長になると、校長命令ができるようになります。
校長命令を実行するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「校長命令」を選ぶ
③ 行う校長命令を選ぶ



6. 制服を設定する

高校の制服を変更することができます。
制服を変更するのは以下の手順で行います。

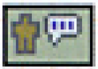
① アイコンメニューから  を選ぶ
②「制服設定」を選ぶ
③ 制服にするものを選ぶ



7. 校歌を設定する



あなたの高校の校歌を自由に作ることができます。
校歌の詞は自由に作詞することができますが、曲は用意された中から選びます。
校歌を設定するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「校歌設定」を選ぶ
③「歌詞選択」か「楽曲選択」を選ぶ

歌詞選択　用意された歌詞の中から歌詞を選んでください。
自分の好きな歌詞を作ることもできます。(→p.42 校歌を作詞する)

楽曲選択　用意された曲の中から好きな曲を選んでください。

8. 校章を設計する



あなたの高校の校章を変更することができます。
また、校章をあなたの好きなデザインにすることもできます。
(→p.43 校章を作成する)
校章を変更するのは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
②「校章設計」を選ぶ
③ 校章にしたいデザインを選ぶ

～ 第18章 ～

校歌と校章を自分で作る

1. 校歌を作詞する



自分で校歌の詞を好きなように作ることができます。
校歌のタイトルは8文字まで入力することができます。
また、1行の文字数も8文字まで入力することができます。
校歌を作詞するときの文字入力のしかたは、5ページを参照して、行ってください。
校歌を自分で作詞するのは以下の手順で行います。

①「歌詞選択」で「Empty」を選ぶ
②「編集」を選ぶ
③「タイトル」を決める
④ 1行目から5行目までの歌詞を作る
⑤ 歌詞の入力がすべて終わったら「保存」を選ぶ
⑥「終了」を選ぶ

2. 校章を作成する

自分で校章を好きなように作成することができます。
校章を自分で作成するのは以下の手順で行います。
ここでは、「Sample 8」を使って、中に青色で「ビ」という字が入った校章を作ってみます。

1



校章デザインで「新規設計」を選ぶ

2



「サンプル」を選んだ後「Sample 8」を選ぶ

3



「編集(へんしゅう)」を選んで、
編集部分の鉛筆カーソルを明るくする

4



□ボタンを押して、
パレットの鉛筆カーソルを明るくする

5



鉛筆カーソルを黒い部分（サンプルで使っていない色）に移動させて△ボタンを押す

6



鉛筆カーソルを「B（青）」に移動させた後、方向キーの右を押して青色の明るさを上げる

7



△ボタンを押して色を決定し、
編集部分の鉛筆カーソルを明るくする

8



□ボタンを押しながら方向キーを動かして
「ビ」という文字を書く

9



書き終わったら×ボタンを押して、メニューの鉛筆カーソルを明るくして「保存」を選ぶ

＊メニューの鉛筆カーソルが明るくなっているときの操作

- 鉛筆カーソルを移動する　：方向キー
- 決定する　：○ボタン
- キャンセルする　：×ボタン
- 校章の作成を終了する　：スタートボタン

＊編集部分の鉛筆カーソルが明るくなっているときの操作

- 鉛筆カーソルを移動する　：方向キー
- ドットを打つ　：○ボタン
- 色をスポイトする　：△ボタン
- パレット部分へ移動する　：□ボタン
- メニューへ移動する　：×ボタン
- グリットの「ＯＮ」、「ＯＦＦ」　：セレクトボタン
- 鉛筆カーソルを高速で移動する　：Ｒ１ボタン＋方向キー
- 塗り潰（つぶ）す　：Ｌ１ボタン＋○ボタン

＊パレットの鉛筆カーソルが明るくなっているときの操作

- 鉛筆カーソルを移動する　：方向キー
- サンプルパレット（２行目～４行目）へ移動する　：○ボタン
- サンプルパレットの色を決定する　：○ボタン
- 編集部分へ移動する　：△ボタン／×ボタン
- カラーエディット（ＲＧＢモード）へ移動する　：□ボタン

＊ＲＧＢモードでの操作

- 「赤」「緑」「青」要素を選ぶ　：方向キー（上下）
- 色の明るさを変える　：方向キー（左右）
- 編集部分へ移動する　：△ボタン
- パレット部分へ移動する　：□ボタン／×ボタン
- 色の明るさを素早く変える　：Ｒ１ボタン＋方向キー（左右）

＊自分で校章を作成するときの注意点

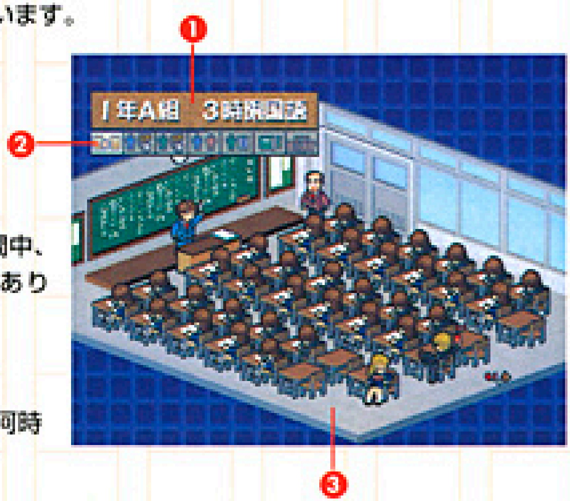
- パレットの一番上にある行の色以外を使うとき、色の付いているところ（サンプルで使っている色）にカーソルを合わせて色を変更したり作成したりすると、編集している画面の色も変わってしまいますので、注意してください。

～ 第19章 ～

クローズアップ

1. クローズアップ画面を見る

クローズアップ画面で、生徒の教室内での生活状況を確認することができます。
また、クローズアップ画面では、授業を受けている生徒の意見や、授業を行っている教師の意見などを聞くこともできます。
クローズアップ画面を見るのは以下の手順で行います。



① アイコンメニューから  を選ぶ
② クローズアップで見るクラスを選ぶ

＊クローズアップ画面を見るときの注意点

- イベントの種類によっては、イベントの期間中、クローズアップ画面が見られないときがあります。

① クラス名と授業科目

クローズアップ画面で見ているクラス名と何時間目の何の授業かが表示されています。

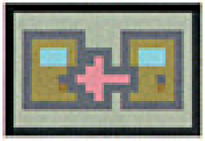
② クローズアップ画面のアイコンメニュー

クローズアップ画面で行えるアイコンが並んでいます。

③ 授業風景

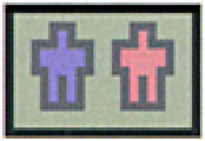
そのクラスの授業風景です。

2. クローズアップ画面のアイコンの説明



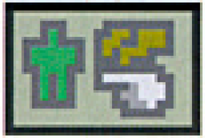
教室移動

クローズアップ画面で見るクラスを変更するときに使います。



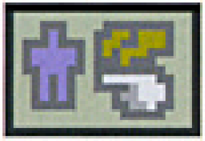
生徒注意

クローズアップ画面のクラスの生徒に注意するときに使います。また、生徒からの意見やアドバイスを聞くときにもこのアイコンを使います。生徒に注意するときは、「生徒注意」を選んだ後に、注意するグループを選んでください。



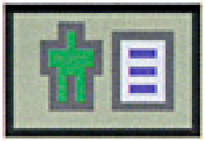
教師注意

授業を行っている教師に注意するときに使います。また、教師からの意見やアドバイスを聞くときにもこのアイコンを使います。



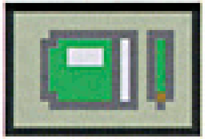
生徒情報

クローズアップ画面のクラスの情報を見るときに使います。



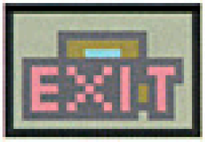
教師情報

授業を行っている教師の情報を見るときに使います。



日誌を見る

クローズアップ画面の教室の日誌を見るときに使います。日誌は、生徒と教師が教室を移動している（教室にいない）ときや、生徒と教師が帰宅した後に見ることができます。日誌には、生徒と教師からの意見やアドバスが書かれています。



もどる

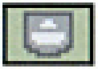
クローズアップ画面を終了してメイン画面に戻るときに使います。

～ 第20章 ～

ゲームデータの保存と読み込み

1. ゲームデータを保存する

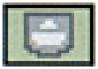
現在のゲームの状態を保存することができます。ゲームデータの保存には、別売りのメモリーカードが必要です。また、ゲームデータの保存には、15ブロックの空きが必要です。ゲームデータの保存は、メモリーカード差込口１のみで行います。ゲームデータの保存は以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「Date Save」を選ぶ

ゲームデータを上書きで保存すると、前のゲームデータは失われてしまいますので、注意してください。

2. ゲームデータを読み込む

ゲーム中に、保存してあるゲームデータを読み込むことができます。
ゲームデータの読み込みは、メモリーカード差込口１のみで行います。
ゲームデータの読み込みは以下の手順で行います。

① アイコンメニューから  を選ぶ
② 「Date Load」を選ぶ

＊ゲームを保存するときと読み込むときの注意点

- ゲームデータの保存中や読み込み中に、メモリーカードの抜き差しは行わないでください。メモリーカードのデータが壊れたり、ゲームが正常に動作しなくなる場合があります。
- ゲームデータの保存と読み込みは、メモリーカード差込口１のみで、行うことができます。メモリーカード差込口２では、ゲームデータを保存することはできませんので、注意してください。